

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dan juga pembahasan dari hasil penelitian, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 15 model yang diterapkan kepada 30 siswa-siswi sekolah dasar, dan penelitian kelompok besar dengan jumlah 15 model yang diterapkan kepada siswa sekolah dasar, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model gerak dasar lokomotor di sekolah dasar ini dapat dikembangkan melalui permainan.

Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan. Serta model yang diperoleh secara keseluruhan dari dosen ahli gerak dasar dan ahli pelatih kisd atletik bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar ini dapat diterapkan pada siswa-siswi yang berada di sekolah dasar pada penelitian ini didapatkan 10 model permainan gerak dasar yang layak dan dapat diterapkan.

B. Implikasi

Melihat hasil penelitian model gerak dasar lokomotor berbasis permainan ini dapat bermanfaat untuk siswa-siswi yang ada di sekolah dasar, khususnya pada materi gerak dasar untuk proses dalam meningkatkan ketrampilan gerak untuk kehidupan sehari-hari.

C. Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

1. Saran pemanfaatan

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

a. Sekolah

Produk model gerak dasar berbasis permainan di sekolah dasar yang dikemas dalam bentuk panduan model permainan ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktek permainan,

sehingga diharapkan dapat menarik minat anak agar termotivasi dalam aktifitas olahraga

b. Program studi olahraga rekreasi dan fakultas ilmu olahraga

Model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar inisebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepustakaan sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

2. Saran Diseminasi

Dalam pembuatan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memerhatikan sasaran yang akan di uji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar. Dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah Sehingga model permainan ini dapat menarik dan bermanfaat.

3. Saran pengembangan lebih lanjut

Dalam penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai saran sebagai berikut:

- a. Model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar diperlukan kreativitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat memotivasi mahasiswa.
- b. Dalam penyebarluasan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap model gerak dasar lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar diharapkan model gerak dasar lokomotor berbasis permainan ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

B.E.F., Montolalu, & dkk. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas

Terbuka.

Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktifitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulative Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar.

Universitas Bina Darma, 23.

MKDK, T. P. (2002). *Psikologi Perkembangan* . Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.

Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor Selatan: Ghalia Indonesia.

Putra, N. (2011). *Research and Development* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Ketrampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi

Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani.

Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Yogyakarta, 65.

Sani, R. A. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tsmart Printing.

Sari, E. F., Syechabudin, K., & Asmawi, M. (n.d.). Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Ketrampilan Gerak Dasar Berlari Siswa Sekolah Dasar.

Universitas Negeri Jakarta, 21.

Setyosari, P. P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta:

Kencana PRENADAMEDIA GROUP.

Siregar, N. M. (2013). *Teori Bermain*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Jakarta.

Soemitro. (1993). *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.

Yudanto, Mahendra, & Hidayat, A. (2017). *Peningkatan Aktivitas*

Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulative menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar.

Universitas Bina Darma.

Yus, A. (2011). *Penelitian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta:

PRENADAMEDIA GROUP.

Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam

Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan*

Sastra, 1(2), 119.

<https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>

Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Itqan*, VII(1), 51–

60.

Yulingga Nanda Hanief, S. (2015). Jurnal sportif ● vol. 1 no. 1 november 2015 60. *Jurnal*

Sportif, I(1), 60–73.

Fitri, E., Sari, N., Syechabudin, K., & Asmawi, M. (n.d.). *Penerapan Permainan Kecil*

Untuk Meningkatkan.

Kembang, J. T., & Sriwijaya, U. (n.d.). *Jurnal Tumbuh Kembang Universitas Sriwijaya*.

Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan

Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman

Kanak-Kanak Mm . Novita Dwi Setyowati Abstrak Aspek

perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah adalah

aspek utama yang harus . (2018). 3(2), 111–117.

Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi

Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal*

Pendidikan Jasmani Indonesia, 9(1), 64–72.

<https://doi.org/10.21831/JPII.V9I1.3065>

Triady, A. Y. (2012). *Tipologi Regol/Pagar Rumah Tradisional Di Laweyan Surakarta*.

Yulingga Nanda Hanief, S. (2015). Jurnal sportif ● vol. 1 no. 1 november 2015 60. *Jurnal*